



COMUNICADO

Innovación, Digitalización y Captación de Inversiones

www.malaga.eu

El Polo Nacional de Contenidos Digitales acoge el lanzamiento del 'European Videogame Accelerator' (EVA) que impulsa este año a 21 proyectos emergentes

- Se celebra los días 8 y 9 de abril y se trata de estudios de videojuegos procedentes de 16 países que recibirán formación en estrategias empresariales, desarrollo técnico y planificación de proyectos
- El programa es gratuito para los participantes, dura seis meses y finalizará en agosto en la 'Gamescom' en Colonia

Málaga, 8 de abril de 2025.- El Polo Nacional de Contenidos Digitales del Ayuntamiento de Málaga acoge el evento de apertura del Programa Europeo de Aceleración de Videojuegos (EVA) 2025. Se trata dos jornadas los días 8 y 9 de abril en las instalaciones de Tabacalera, que marcan el inicio esta iniciativa que impulsa este año la innovación y el desarrollo de 21 proyectos dentro de la industria del videojuego.

1/2

La concejala de Innovación, Digitalización y Captación de Inversiones, Alicia Izquierdo, ha participado en el acto de apertura de este evento que sirve como plataforma de lanzamiento para los nuevos participantes del programa, provenientes de 16 países, además de como un espacio de intercambio de conocimientos y experiencias entre expertos y desarrolladores emergentes. Los talleres están liderados por un equipo de 10 mentores especializados, cubriendo áreas cruciales como estrategias empresariales, desarrollo técnico y planificación de proyectos.

En esta primera cita presencial se ha diseñado un programa contenidos que incluye talleres, formación y sesiones de entrenamiento de *pitch*. Las jornadas se completan con acciones de *networking* y una zona demo en la que participantes en el programa y público general podrán probar de manera libre los videojuegos de esta edición.

Calendario 2025

El calendario de EVA 2025 incluye talleres adicionales que se llevarán a cabo *online* en los meses siguientes, culminando en un evento final en Colonia (Alemania), en agosto, en el marco de la *GamesCom*, una de las ferias profesionales más importantes del sector.





Entre los eventos destacados del programa se incluyen webinars y entrenamientos especializados, diseñados para preparar a los estudios para presentaciones y para facilitar la financiación de sus proyectos.

Esta tercera edición del programa destinado a empresas del sector cuenta como coordinador con la empresa alemana-francesa SpielFabrique y como coorganizador con el Polo Nacional de Contenidos Digitales de Málaga y Arctic Games de Suecia, de forma que se cubre así el máximo territorio del continente europeo (norte, centro y sur).

Desde hace tres años, el Polo ha sido un socio clave en la realización de EVA, colaborando en el desarrollo y lanzamiento de más de 60 proyectos de videojuegos que han trascendido fronteras y establecido nuevos paradigmas en el sector. Este año, el programa reúne a estudios provenientes de varios países, incluyendo España, Alemania, Dinamarca y Canadá, lo que refleja la diversidad y el alcance global de esta iniciativa.

El importe total de esta primera fase del programa, que concluye en 2025, es de 799.932 euros y cuenta con la cofinanciación del 80% del Fondo Social Europeo a través del programa CREA MEDIA; el 20% restante es aportado por los socios (SpielFabrique, Polo Nacional de Contenidos Digitales y Arctic Games).

Sobre EVA

El 'European Videogame Accelerator', EVA, tiene como objetivo mejorar la profesionalización de los estudios participantes, ayudarlos a desarrollar y financiar proyectos internacionales y apoyar su estrategia de crecimiento como empresa.

2/2

Al final del programa, los estudios habrán adquirido los conocimientos necesarios para ampliar su capacidad de negocio, así como disponer de una perspectiva europea del sector del videojuego. EVA está enfocado a los mercados internacionales y, por eso, los estudios que participan en él viajan de forma regular, combinando sesiones presenciales y virtuales, para maximizar las oportunidades de *networking*.

En este sentido, se elige a Málaga como centro de referencia en proyectos de emprendimiento digital para albergar el inicio del programa.

La iniciativa se centra en la tutoría empresarial y de gestión en diferentes áreas de trabajo, como son la gestión y organización de proyectos/estudios, estrategias de publicación, financiación de inversiones y estrategias financieras, creación de comunidad, métodos de *pitching* y posicionamiento, *branding*, comunicación y estrategia de RRPP.